キャラクター名

プレイヤー名

種族	人間	種族特徴	剣の加護/運命変転		
生まれ	傭兵	性別		年齢	
冒険者Lv	11	経歴			
経験点	0				

		能力値	A-F	成長	他修正	能力値	ボーナス
技	10	器用度	12	15		37 + 1	6
		敏捷度	12	15		37 + 1	6
体	16	筋力	12	8		36	6
		生命力	12	5		33	5
心	4	知力	12	3		19	3
		精神力	12	3		19	3

技能	Lv.	技能	Lv.
ファイター	11		
スカウト	8		
レンジャー	3		
エンハンサー	2		

戦闘特技			
タフネス	2122 p	武器習熟A/ソード	IB31 p
トレジャーハント	2120 p	武器習熟S/ソード	IB31 p
ファストアクション	2123 p	武器の達人	IB31 p
全力攻撃	IB36 p	防具習熟A/金属鎧	IB31 p
ブロッキング	IB31 p	防具習熟A/盾	IB31 p
頑強	IB29 p	防具習熟S/金属鎧	IB32 p
命中強化	IB32 p	防具習熟S/盾	IB32 p
なぎ払い	IB38 p	防具の達人	IB32 p
超頑強	IB29 p		p
	p		p
	p		p

言語	会話	読文
交易共通語	○	○

練技/呪歌/騎芸/賦術	
ビートルスキン	
キャッツアイ	

名誉アイテム	点数
名誉点 所持	0 /合計 0

技能

	技能レベル	基本命中力	基本回避力	基本追加ダメージ
ファイター	11	17	17	17
グラップラー	0			
フェンサー	0			
シューター	0			

鎧と盾

		ランク	必要筋力	回避力	防護点
鎧	インペリアル		30	-1	21
盾	グロリアス		15	1	4
その他補正(防具習熟/回避行動 etc)					6
回避技能	ファイター		合計値	17	32

武器	用法	必要筋力	命中修正	命中力	C値	追加ダメージ	威力	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
首切り刀	1H	20	0	2d+ 18	9	20	30										
				2d+													
				2d+													

一般装備品	(消耗チェック)
冒険者セット	○□□○□□
スカウト用ツール	○□□○□□
魔晶石3x10	○□□○□□
アウェイクンポーションBx3	○□□○□□
熱狂の酒x2	○□□○□□
月光の魔符+2x2	○□□○□□

陽光の魔符+2	○□□○□□
ヒーリングポーションx2	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□
	○□□○□□

所持金	預金・借金
140 G	G

制限移動	通常移動	全力移動
3 m	38 m	114 m

回避	防護点
2d+ 17	32

HP
111

魔物知識/弱点	先制力
2d+ 0/×	2d+ 14

生命抵抗	精神抵抗
2d+ 16	2d+ 14

MP
19

魔法技能	Lv.	魔力	魔法技能	Lv.	魔力

装備品	説明
頭	
耳	
顔	
首 ポーションインジェクター	
背中	
右手 器用の指輪	
腰 ブラックベルト	防護点+1
足	
その他	

装備品	説明
ヒーリングポーション	
左手 敏捷の指輪	

その他メモ

武器（拳なども含む）による物理ダメージの威力表を参照する場合に常に出目+1（1ゾロによる自動失敗も発生しなくなる）※また，この出目＋1はクリティカルなどの振り足しの際にも有効である(ソードワールド2.5の#1を使用する)
常に自身の防護点に，装備している鎧の元々の防護点の半分(端数切り上げ)+筋力Bを追加する．(鎧の元々の防護点には戦闘特技の＜習熟＞の補正や加工による補正は一切考慮しない)
"武器による攻撃時，常にクリティカル値-1（ この効果でクリティカル値は7以下にならない）．
機械の身体や骨の身体などのクリティカルを無効にする効果を無効（クリティカル値を上昇させるような効果は相変わらず有効である）"

自動失敗チェック

□□□□⑤
□□□□⑩
□□□□⑮
□□□□⑳
□□□□㉕
□□□□㉚
□□□□㉟